ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Γαλλικά

Α'- Β' – Γ' Γυμνασίου

Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

Μαρία Δαμάσκου
Μαρία Λούμου

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΚΔΟΣΕΩΣ
ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ

ΑΘΗΝΑ

Γαλλικά

Α'- Β' – Γ' Γυμνασίου

Οδηγός Χρήσης Λογισμικού

Ομάδα Δημιουργίας
Μαρία Δαμάσκου, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης
Μαρία Λούμου, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Κριτές
Άννα Αλικιώτη, Μέλος ΕΕΔΙΠ
Χρυσάνθη Ινάχογλου, Σχολικός Σύμβουλος Γαλλικής
Άννα Μηλιάδου, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Υπεύθυνη Μαθήματος
Ευαγγελίτσα Γκιοβούσογλου – Καγκά,
Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Υπεύθυνη Υποέργου
Αγλαΐα Γαλανοπούλου, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Ομάδα Τεχνικού Ελέγχου
Αδάμ Αγγελής, Πάρεδρος Πληροφορικής του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
Κώσταντινος Παγώνης, Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Ανάδοχος: Conceptum A.E. conceptum www.conceptum.gr

Απαγορευεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright) ή η χρήση του σε οπιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Γ' Κ.ΠΣ. / ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ / ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2.2.1 / Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α:
¨Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων¨

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
Δημήτριος Γ. Βλάχος
Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.
Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο:
«Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Γυμνάσιο» .

Επιστημονικοί Υπεύθυνοι έργου
Αντώνιος Σ. Μπομπέτσης
Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
Γεώργιος Κ. Παληός
Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτές Επιστημονικοί Υπεύθυνοι Έργου
Ιγνάτιος Ε. Χατζηευστρατίου
Μόνιμος Πάρεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
Γεώργιος Χαρ. Πολύζος
Πάρεδρος Ε.Θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο Συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους.

Table des matières

1. INTRODUCTION 6

2. DESCRIPTION DU LOGICIEL 7

2.1 La première fois que vous utilisez le logiciel 7

2.2 La page d'accueil 7

2.3 Les boutons de navigation 7

2.4 Les unités complètes 8

2.5 Le matériel supplémentaire 9

2.6 Projets interdisciplinaires 10

2.6.1. L'immeuble 11

2.6.2. La ville idéale 12

2.6.3 Les moyens de transport 13

2.6.4. La mer 13

2.6.5. Le musée virtuel 13

2.6.6. Une émission de variété 14

2.6.7. Les jeux 14

3. LE COIN DES ASTUCES 14

SITOGRAPHIE 16

QUESTIONS SUR LES DIALOGUES POUR LE NIVEAU 3 DU VOLET « COMPRENDRE » 18

AGENCE DE VOYAGES 20

L'ECOLE 21

LA MAIRIE 22

LA BRASSERIE 23

LA POSTE 24

L'HOPITAL 25

FICHE PEDAGOGIQUE 1 27

FICHE PEDAGOGIQUE 2 29

FICHE PEDAGOGIQUE 3..... 31

FICHE PEDAGOGIQUE 4..... 32

FICHE PEDAGOGIQUE 5..... 33

FICHE PEDAGOGIQUE 6..... 34

1. Introduction

Le logiciel en question reflète l'intention des auteurs de créer un matériel supplémentaire fonctionnel qui interviendra dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère de façon opératoire et en même temps ludique. Il est fondé sur :

- le Cadre interdisciplinaire du programme d'études (ΔΕΠΠΣ) ;
- le Programme Analytique d'Etudes du français (ΑΠΣ) ;
- l'objectif général de l'enseignement/ apprentissage des langues qui consiste à l'acquisition de la compétence à communiquer avec des citoyens d'autres pays et non pas de reproduire des formules stériles et stéréotypées ;
- les besoins, les spécificités et les caractéristiques de l'apprenant du collège ;
- l'approche actionnelle telle qu'elle est définie dans le CECR.

Les **objectifs généraux** du logiciel consistent à :

- développer la pensée créative, critique et synthétique de l'apprenant ;
- familiariser l'apprenant avec le monde de l'information ;
- développer une compétence de communication tant à l'écrit qu'à l'oral ;
- rendre l'aventure de l'enseignement/apprentissage ainsi que la diffusion de la connaissance plus attrayantes pour l'apprenant ;
- mobiliser les intérêts et l'imagination de l'apprenant ;
- mobiliser les connaissances déjà acquises de l'apprenant ;
- encourager l'autonomie de l'apprenant ;
- aider l'apprenant à développer des compétences méthodologiques (savoirs-apprendre) et son esprit de recherche (approche heuristique) (p.ex. étude des sources, recherche, classification, analyse, synthèse, comparaison des informations, etc.)
- faciliter la tâche de l'enseignant en lui offrant une application « adaptée » selon le niveau de son public ainsi qu'un matériel supplémentaire qu'il peut utiliser quand beau lui semble ;
- lier l'école à la vie réelle.
- faire développer des compétences sociales (collaboration, respect d'autrui, etc)

A souligner ici qu'en aucun cas ce matériel ne prétend être un manuel et ne cherche à le remplacer.

Les compétences

Production écrite

La production écrite se développe à travers tous les projets interdisciplinaires qui sont proposés, à savoir *Les transports, La mer, L'immeuble, La ville idéale, Le musée virtuel, Les jeux* L'émission de variété.

Nous avons essayé de varier les types de production ainsi que les outils-supports utilisés (outil de création de dialogues, format de lettre, d'invitation etc.) souhaitant également mettre en valeur les outils informatiques. (Word, Power Point, pages html –frontpage etc.)

Cependant, nous aimerions préciser que le type de production peut être modifié selon les compétences et les savoirs-faire (informatiques) tant de l'enseignant que des apprenants (p.ex. créer un poster au lieu d'une présentation sur Power Point).

Production orale

La production orale est favorisée à travers la multitude des documents authentiques disponibles, ainsi que des activités proposées liées surtout aux projets interdisciplinaires.

Nous tenons à souligner, que vu les spécificités techniques du logiciel (site Internet), il n'était pas possible d'intégrer des outils d'enregistrement dans celui-ci. Pourtant, nous incitons les enseignants qui veulent travailler cette compétence à travers l'ordinateur, d'utiliser le programme « Sound Recorder » de Windows pour enregistrer leurs dialogues et les réécouter.

Compréhension écrite

La compréhension écrite est travaillée à travers plusieurs activités lexicales ou pragmatiques ainsi qu'à travers le matériel supplémentaire et les documents authentiques.

En plus le dialogue peut être travaillé en tant que texte écrit si on sélectionne d'activer le bouton « textes » .

Compréhension orale

Quant à la compréhension orale, nous proposons des activités de compréhension à travers des textes enregistrés par des natifs. Nous avons également choisi de travailler les actes de parole liés aux dialogues et aux champs lexicaux qui peuvent être associés. La phonétique est présentée à travers des activités de discrimination phonétique entre des sons similaires.

2. Description du logiciel

2.1 La première fois que vous utilisez le logiciel

La première fois que vous utilisez le logiciel, il est recommandé de suivre les étapes suivantes :

- vérifiez que votre ordinateur dispose le « Flash player 8.0 » ou version ultérieure,
- si vous disposez le logiciel en format cd-rom, il serait souhaitable de le copier en entier sur votre disque dur,
- pour lancer l'application cliquez sur « index.html ».

2.2 La page d'accueil

La page d'accueil propose à l'apprenant une balade dans une ville française qui se trouve au bord de mer. Il est incité à la découvrir ainsi qu'à s'intégrer et agir dans ce milieu social. Nous avons veillé à ce que la représentation graphique des bâtiments se rapproche de l'architecture rencontrée dans une ville du littoral méditerranéen. Les bâtiments qu'on y trouve essaient de refléter les caractéristiques fondamentales d'une ville française typique. De la sorte, nous pensons éveiller l'intérêt du public-cible et lui donner envie de la découvrir.
L'apprenant, en flânant dans la ville, est appelé à découvrir les héros du logiciel, Alain et Christine, à travers diverses activités.

En effet, chaque bâtiment représente soit une unité complète (voir 2.3) soit un projet interdisciplinaire, soit des informations relatifs au bâtiment

	Bâtiment activé	Contenu
1	Brasserie	Unité complète
2	Poste	Unité complète
3	Chaîne de télé	Projet interdisciplinaire : une émission de variété
4	Office de tourisme	Projet interdisciplinaire : la ville idéale
5	Ecole	Unité complète
6	Immeuble	Projet interdisciplinaire : l'immeuble
7	Mairie	Unité complète
8	Eglise	Le son d''un orgue
9	Agence de voyages	Unité complète
10	Terrain des jeux	Projet interdisciplinaire : les jeux
11	Gare SNCF	Projet interdisciplinaire : les moyens de transport
12	Hôpital	Unité complète
13	Musée	Projet interdisciplinaire : le musée de nos rêves
14	La mer	Projet interdisciplinaire : la mer

2.3 Les boutons de navigation

Vu l'étendue de la ville, l'apprenant utilise soit les flèches de navigation qui se trouvent en bas de l'écran soit la souris en la plaçant sur la partie droite ou gauche de l'écran, pour se mouvoir sur cette interface et atteindre le bâtiment qu'il désire.

Bouton de retour à l'accueil (la ville)

Guide d'utilisation du logiciel pour l'enseignant

Informations sur le logiciel

Matériel supplémentaire

En cliquant sur un bâtiment, l'usager peut se retrouver dans le contenu et les activités que chaque bâtiment de la ville 'cache'. En même temps en rollant sur chaque bâtiment, il y a une fiche courte qui apparaît avec les actes de parole traités dans l'unité en question.

En cliquant sur ce bouton on peut activer ou désactiver l'affichage de la transcription des textes dans les dialogues.

Enregistrement sonore.

2.4 Les unités complètes

Dans chaque unité, la présentation des dialogues ainsi que les activités qui les accompagnent présentent la même structure. Cette homogénéisation vise la familiarisation de l'usager, que ce soit l'enseignant ou l'apprenant, avec ce moyen qui n'est pas très répandu, pour l'instant, en milieu scolaire. Les unités qui sont traitées, et figurent sur la page d'accueil du projet, sont les suivantes :

- la brasserie ;
- l'agence de voyages ;
- l'école ;
- la mairie ;
- la poste ;
- l'hôpital.

A l'intérieur de chaque unité, le menu proposé se présente de la façon suivante :

qui comporte les rubriques « Ecouter » et « Comprendre ». A noter que dans la rubrique « Comprendre » l'enseignant ainsi que l'apprenant a la possibilité de choisir entre deux niveau, le niveau 1 et le niveau 2. Si l'enseignant veut travailler sur un troisième niveau il y a une fiche d'activités à l'annexe ;

qui comporte des activités de compréhension orale liées aux actes de parole traités dans le dialogue ;

qui comporte des activités visant le développement de la compétence lexicale de façon ludique, et

qui comporte des prolongements culturels là où le sujet de l'unité le permet.

Mode d'exploitation

Nous aimerions souligner ici que l'enseignant est libre de choisir les unités sur lesquelles il désire travailler ainsi que les activités proposées sans être obligé de suivre une démarche linéaire prédéterminée. Le logiciel,tel qu'il est conçu, laisse à l'enseignant le choix de ce qu'il juge adéquat à l'âge, aux intérêts et aux motivations de sa classe. Vouloir à tout prix simplifier l'approche des apprenants, fragmenter les contenus, les organiser de manière linéaire et « digeste », c'est enfermer les apprenants dans une situation de dépendance, les priver de toute autonomie sous prétexte de les protéger de l'incertitude. C'est la raison pour laquelle le niveau de chaque activité n'est pas indiqué, ni le temps de réalisation de chaque tâche. D'ailleurs, la spécificité du travail avec cet outil (les apprenants se placent à 2 ou à 3 devant un poste d'ordinateur) permet à l'enseignant de demander à ses apprenants d'effectuer des diverses tâches selon leur niveau ou même leurs savoirs-faire techniques.

En effet, c'est à l'enseignant de varier/ différencier le parcours des apprenants, les tâches, le mode de travail, les conditions de leur accomplissement (p.ex. combien d'écoutes pour les activités de c.o., combien de fois appuyer sur la touche « vérifier », le temps de travail, etc.).

	A du collège	**B du collège**	**C du collège**
La brasserie	saluer /présenter quelqu'un / demander qqch / accepter-refuser	exprimer ses goûts / exprimer ses sentiments	porter un jugement / apprécier
L'école	inviter / proposer / accepter	raconter / décrire	donner son opinion
L'agence de voyages	saluer / demander un renseignement / donner-refuser	appeler / répondre au téléphone / faire préciser	faire des projets
L'hôpital	donner des renseignements personnels/ identifier-décrire qqun	mettre en garde	inciter qq'un à faire qq'ch
La poste	saluer / identifier-décrire qqch	exprimer son inquiétude/ rassurer	prendre congé
La mairie	demander un renseignement	entrer en contact/ accueillir / demander/ donner/ refuser un avis	Conseiller

2.5 Le matériel supplémentaire

Afin d'offrir à l'enseignant et aux apprenants des informations supplémentaires sur le monde francophone, nous proposons :

- des **séquences vidéos** montrant des sites renommés de la capitale française et des villes francophones. De la sorte, l'apprenant a l'occasion de s'y trouver virtuellement et entrer en contact direct avec des informations qu'il n'aurait pas la possibilité d'avoir dans le cadre d'un enseignement traditionnel (image du manuel). Précisons que les vidéos ne sont pas de haute qualité à cause des restrictions du débit. Pour éviter un certain retard de présentation, nous proposons à l'enseignant de télécharger d'avance les vidéos sur son disque dur afin de les présenter à travers le réseau local et non pas via internet.
  Du point de vue pédagogique, ces séquences vidéos sont proposées afin de susciter la conversation en classe, donner l'occasion de commenter les spécificités culturelles, faire des comparaisons et tirer des constats. Le rôle d'enseignant est de commenter les vidéos, de clarifier leur contenu et de mener le débat. Une activité d'exploitation est proposée à titre indicatif, qui pourrait servir comme déclencheur pour concevoir d'autres fiches ou activités.
- une **carte de France** interactive qui offre des informations sur la géographie, l'économie, la gastronomie et offre également des informations sur les monuments-curiosités de la France. Vu le nombre d'informations concernant tous ces domaines, la sélection qu'a été faite se fixe comme défi d'éveiller la curiosité de l'apprenant sans l'accabler d'informations qu'il ne pourrait pas classer, stocker, gérer. Une fiche d'exploitation est proposée pour le volet "géographie" ;
- une **carte de la Francophonie** interactive qui vise à sensibiliser l'apprenant avec l'idée que plusieurs personnes venant de pays et de cultures différents peuvent s'unir sous une même langue ;
- une **carte de métro** interactive qui propose des itinéraires classés par rubriques concernant ce qu'un touriste peut visiter à Paris. L'apprenant, en tant que touriste virtuel, choisit sa destination, parmi celles qui lui sont proposées, et recueille des informations qui lui seront utiles lors d'un voyage à Paris. ;
- un **dictionnaire** illustré classé par champs thématiques ;
- une liste des **sites** internet relatifs à la vie de « la ville » d'accueil et ses bâtiments. A noter que les sites proposés sont surtout des sites officiels des associations ou organismes francophones. Une recherche plus aigue est conseillée pour approfondir selon les objectifs visés. Il est probable que les liens peuvent changer ou même disparaître au fil de temps.
- des **textes/ images authentiques** liés aux sujets traités dans les unités.

Le matériel supplémentaire, tel qu'il est structuré, permet une vaste exploitation de ses données. Afin que l'enseignant ne se perde pas et ne se décourage pas dans cette pléthore d'informations, nous avons mis à sa disposition des **fiches d'exploitation**. Nous ne prétendons pas traiter de façon exhaustive les sujets touchés avec les fiches proposées. L'objectif fixé est d'offrir à l'enseignant une piste d'exploitation, parmi celles qui existent, et l'inspirer à effectuer d'autres fiches adaptées au niveau et aux intérêts de ses apprenants.

Fiches de travail	Compétences travaillées	Autres pistes d'exploitation
Vidéo	Compréhension orale	
Carte interactive de la France	a) Compréhension écrite : situer dans l'espace, repérer sur une carte b) Compréhension écrite : repérer une information, expression des chiffres	voyage virtuel en France, recettes françaises/recettes grecques (fêtes), la France du sud
Carte de la Francophonie	repérer une information, présenter un pays	Concevoir une affiche pour la journée de la francophonie
Métro	trouver, classer, donner des informations	le métro parisien : point de départ pour connaître le métro dans d'autres villes/pays de l'Europe.

2.6 Projets interdisciplinaires

Sur la page d'accueil sont aussi activés les projets interdisciplinaires qui ont à faire avec le milieu de la mer, la vie d'un immeuble, les moyens de transport, le musée de nos rêves, les jeux ainsi qu'une émission de variété.

Les activités interdisciplinaires visent :

- l'approche interdisciplinaire de la connaissance, le développement des habilités de l'apprenant (initiative, collaboration, responsabilité, adaptation) et l'application de méthodes d'enseignement/apprentissage actives ;
- le contact des apprenants avec d'autres coutumes et d'autres cultures ;
- la mise en valeur des caractéristiques de l'apprentissage virtuel.

En effet, le logiciel présente deux « types » de projets interdisciplinaires.
a) Les projets qui incluent un scénario d'exploitation précis, selon les séances d'apprentissage ou les niveaux (*L'immeuble, La ville idéale, Le musée virtuel, L'émission de variété)*. Ces projets incluent 6 à 8 séances d'apprentissage (sauf le projet : la ville idéale qui s'étend sur les trois classe du gymnase) et proposent aussi le mode de travail et de production finale. Ils visent davantage au développement de la production écrite en utilisant des outils informatiques variés.
Cependant, nous aimerions préciser que le type de production peut être modifié selon les compétences et les savoirs-faire (informatiques) tant de l'enseignant que des apprenants (p.ex. créer un poster au lieu d'une présentation sur Power Point).

Projet Interdisciplinaire à scénario	Production finale	Classe
L'immeuble	Dialogue, lettre, invitation (outils de production écrite créative conçus pour le logiciel)	A de gymnase
Une émission de variété	Vidéo	B de gymnase
Le musée virtuel	Power Point	C de gymnase
La ville idéale	Site Internet (FrontPage)	A, B, C du gymnase (développement vertical et horizontal)

b) Les projets développés sur des axes interdisciplinaires. Dans ces projets nous avons essayé de donner certaines indications sur les axes à développer, les disciplines qui s'y impliquent et les scénarios possibles d'exploitation. Une fiche de travail propose des pistes d'activités à titre indicatif. Bien évidemment, les axes proposés ne sont pas obligatoires et ils donnent l'occasion à l'enseignant d'organiser son matériel et développer le projet.

Projets interdisciplinaires développés	Disciplines engagées	Notions interdisciplinaires
Les transports	Histoire, technologie, mathématiques, arts plastiques, langue, géographie	Temps-espace, système, civilisation, interaction, similitude-différence, communication
La mer	Histoire, géographie, arts plastiques, orientation professionnelle	Temps-espace, système, civilisation, interaction, similitude-différence, communication
Les jeux	Histoire, géographie, arts plastiques,	Temps-espace, système, civilisation, interaction,

		similitude-différence, communication

2.6.1. L'immeuble

Ce projet se fixe comme objectif de mettre les apprenants dans des situations simulées de la vie d'un immeuble en France, et plus précisément à Paris dans le 4e arrondissement. Le projet s'active en cliquant sur l'immeuble qui se trouve derrière l'école. De la sorte, les « savoirs » et les « savoir-faire » des apprenants se transforment en « savoir-vivre » et « savoir-apprendre ».
Huit scénarios sont proposés qui peuvent être repartis tout au long de l'année scolaire. Les étapes sont claires et de difficulté croissante. Les apprenants sont appelés à faire vivre l'immeuble en donnant tout d'abord une identité à chaque personnage proposé/donné. Ces personnages ont été élaborés de façon à ce qu'ils représentent des tranches d'âge différentes, des professions différentes ainsi que des situations différentes.

PERSONNAGES DE L'IMMEUBLE
1 vieille dame avec 1 chien et 1 canari (3 pièces)
1 vieil homme avec 1 chat (3 pièces)
1 famille de 4 personnes (père ≅ 35 ans style ingénieur, mère ≅ 30 ans style avocat, enfants : 3ans fille, 7 ans garçon)
1 étudiant en sciences (baba cool) (chambre de bonne)
1 vieille fille (≅55 ans, style vendeuse cosmétiques) (2 pièces)
1 femme francophone (=noire) (≅30 ans style secrétaire)
1 famille de 5 personnes (père ≅55 ans style directeur, mère ≅48 ans style femme au foyer, 3 enfants : 10 ans garçon, 15 ans fille, 21 ans garçon étudiant de musique et travailleur) (4 pièces)
1 vieux couple avec 1 chien et 1 perroquet
1 homme (≅30 ans style bc-bg motard) (2 pièces)
1 chanteuse d'opéra (≅ 50 ans) (3 pièces)

Cette liste n'est pas donnée aux apprenants afin de ne pas brimer leur imagination pour qu'ils puissent s'impliquer davantage. Elle est à la disposition de l'enseignant dans le cas où ce dernier veut diriger ses apprenants vers des scénarios plus précis.
Chaque apprenant ou une équipe de deux apprenants s'identifient à un personnage et par la suite il(s) réalise(nt) les scénarios.
Les scénarios proposés peuvent fonctionner comme des exemples pour la réalisation d'autres scénarios, selon l'imagination de l'enseignant et des apprenants.

Les 8 scénarios reposent sur la même structure. Tout au début, on propose une situation de communication générale qui s'accompagne de 3 boutons :

- le bouton « textes » qui décrit les sous-scénarios ;
- le bouton « liens » qui propose aux apprenants des sites, rigoureusement sélectionnés, d'où il peut tirer des informations pour effectuer les activités proposées, et
- le bouton « images » où il peut trouver des images indicatives pour l'accomplissement de l'activité.

Les compétences développées à travers ce projet favorisent la compréhension écrite et la production écrite. Si l'enseignant veut également travailler la production orale, il peut utiliser les scénarios proposés comme point de repère et les adapter à son public.
Cependant, le développement des compétences à l'écrit se réalise au moyen des outils qui se trouvent sur la partie gauche de l'écran. Ces outils sont :

- l'outil « **Dialogue** » qui donne la possibilité à l'apprenant de élaborer son propre dialogue en choisissant tant les personnages parmi ceux qui sont proposés que l'endroit où le dialogue se passe ;
- l'outil « **Lettre** » ;
- l'outil « **Faire-part** » ;
- l'outil « **Mèl** » et
- l'outil « **Invitation** »

A noter que le scénario de ce projet se fonde sur le livre 'L'immeuble" de Debysier, éd, Hachette.

2.6.2. La ville idéale

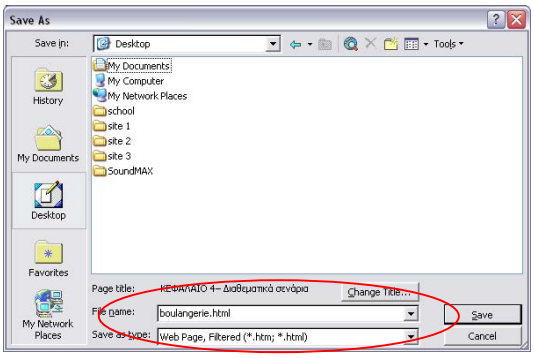
Selon Storelli C. « la ville peut être prise comme organisme vivant, exactement comme un être humain: elle se développe, elle change, elle devient triste ou heureuse, belle ou méchante à dépendance et avec les hommes et les femmes qui l'influencent, la consomment, par des interventions, par des atteintes. La ville est le reflet des hommes et des femmes qui l'animent, qui donnent des contributions, qui y créent des problèmes, qui y cherchent de donner des solutions appropriées. La ville est donc comme la société, quelque chose qui appartient à tout le monde, elle n'est pas quelque chose d'abstrait, qui touche les autres, qui est étrange ».
http://www.globenet.org/archives/web/2006/www.globenet.org/horizon-local/shelter/decalog.html
Ces propos reflètent l'idée générale qui traverse ce projet interdisciplinaire. Les apprenants sont invités à faire vivre une ville en créant son site, découvrant de la sorte la vie communautaire et sociale.
La page d'accueil introduit les apprenants à la situation de communication générale et par la suite, les apprenants choisissent leur niveau –indiqué ici par la séparation en classe- et commencent leurs réalisations/productions qui va les occuper tout au long de l'année scolaire.
Pour la 1ère classe du collège sept scénarios sont proposés ainsi que pour la 2e, tandis que pour la 3e les scénarios sont de l'ordre de 6 car les scénarios 4 et 5 sont assez étendus et risquent de dépasser la contrainte temporelle d'un mois.
A souligner que les scénarios sont de difficulté croissante ; l'enseignant peut, d'ailleurs, choisir les activités à réaliser avec ses élèves tout en tenant compte de leur niveau et de leur motivation.
C'est un projet qui ouvre la porte de la classe traditionnelle vers l'imagination et la créativité. A part la compétence technologique qui se voit développée, les compétences privilégiées sont la compréhension et la production écrites sans oublier la production orale. Cette dernière est clairement traitée dans le scénario 3 de la 3e du collège mais les activités des scénarios sont structurées de telle sorte que l'enseignant peut facilement l'introduire.

Mode d'emploi des sites-exemples proposés:
La production finale des apprenants serait un site où se présente la vie entière de leur ville. Pour ce faire, soit ils créent leur propre site Internet, soit ils utilisent un des exemples-proposés. La démarche à suivre est la suivante :

- cliquez sur un des exemples pour le télécharger.
- décompressez l'archive (unzip) et enregistrez-le sur le disque dur.
- cliquez sur la page d'accueil du site (index.html) pour explorer le site. Pendant cette phase toutes les pages du site (les commerces de la ville) sont vides.

Pour remplir une page il faudrait suivre les étapes suivantes :

1. créez une nouvelle page Word, écrivez vos textes, ajoutez les photos qui vous intéressent, la mise en page qui vous convient etc. Ensuite, enregistrez la page sous le nom du commerce proposé (px. boulangerie.html). **Attention :** il faut l'enregistrer en tant que « page web » et non pas en tant que « document (.doc)» Finalement, remplacez la page existante – vide avec la vôtre et contrôlez le résultat en cliquant sur index.



2. sélectionnez la page que vous voulez modifier. (p.ex. boulangerie.html). Faites *clique droit <ouvrir avec Word (open with/ άνοιγμα με Word)*. Ensuite, faites les modifications nécessaires, ajoutez vos textes et images et enregistrez le fichier sous le même nom.

3. ouvrez la page sélectionnée dans un programme de traitement des pages html (p.ex. FrontPage ou Dreamweaver) et commencez à traiter vos textes. A noter que ces logiciels ne sont pas toujours disponibles dans les labos des écoles. Il s'agit d'un choix assez exigeant, en termes techniques, qui devrait être soutenu, probablement, par l'enseignant de l'informatique.

Si, malgré tout, la construction d'un site internent crée des difficultés techniques aux apprenants ainsi qu'aux enseignants, les mêmes scénarios peuvent être travaillés en produisant des textes simples, des affiches etc.

2.6.3 Les moyens de transport

Ce projet se fixe comme objectif de donner aux apprenants et aux enseignants les points principaux sur lesquels ils peuvent se baser pour approfondir la recherche, la discussion, l'étude, la création des projets.
La structure de ce projet donne à l'information un souffle nouveau. Elle se présente de façon interactive et intéressante pour l'usager, afin que ce dernier ait toujours l'impression de la découverte.
La langue utilisée est la plus simple possible vu la spécificité et le niveau de difficulté des sujets traités.
Le premier volet intitulé « De Icare à … Ariane » trace les étapes-phares de moyens de transport de l'antiquité à nos jours.
Le deuxième volet intitulé « la France et ses transports » met en relief les moyens de transport les plus particuliers de la France, mettant ainsi l'apprenant en contact avec une réalité culturelle et des informations dont il pourrait s'en servir pendant un voyage éventuel en France.
Le troisième volet intitulé « En France, en Grèce et Ailleurs » se prête pour un travail de découverte et de discussion sur les différents moyens de transport qu'on peut rencontrer un peu partout dans le monde.
Le quatrième volet intitulé « les moyens de transport à travers les arts » vise à sensibiliser les apprenants avec la peinture, la musique et la littérature qui s'inspirent des différents moyens de transport.
Une fiche de travail ainsi qu'un projet qui sont inclus dans le projet « les moyens de transport » fonctionnent comme une des pistes d'exploitation possible. L'enseignant est libre d'effectuer avec ses apprenants ce qui est proposé ou même effectuer d'autres fiches, projets ou activités adaptés au niveau de ses apprenants.

2.6.4. La mer

Ce projet interdisciplinaire s'active en cliquant sur la mer de notre ville qui se trouve tout à fait à droite de l'écran.
La première page propose 6 volets. En appuyant sur le premier volet intitulé « La France et la mer », nous avons accès sur trois rubriques qui portent sur « la France des cinq continents », « la France métropolitaine » tout comme sur les deux plus grands ports de la France, Marseille et Havre, et sur la Riviera française. Une possibilité d'exploitation en classe accompagne cette page et donne une parmi d'autres pistes d'exploitation que l'enseignant peut travailler en classe avec ses apprenants.
Le deuxième volet s'intitule « le travail et la mer » et de façon attrayante et interactive, afin de mobiliser l'intérêt des apprenants, propose quelques métiers indicatifs associés à la mer. L'activité proposée donne aux apprenants la possibilité de se familiariser encore plus avec le sujet en question.
Le troisième volet qui porte sur « les sports et la mer » présente d'une part les sports aquatiques et d'autre part les sports nautiques. Cette distinction est faite afin de montrer aux usagers l'éventail des sports ayant à faire avec l'eau.
Le quatrième volet intitulé « Les loisirs et la mer » peut faire rêver les apprenants mais les inciter aussi à travailler sur un sujet qui intéresse tout le monde et peut s'avérer même salutaire.
Le cinquième volet qui traite « l'art et la mer » propose d'examiner la mer à travers le regard de trois grands peintres français tout comme leur propose de la découvrir à travers deux films, chefs d'œuvre dans leur genre. Tant la peinture que le cinéma fonctionnent comme vecteurs de communication comme nous pouvons le constater à travers les activités proposées après chaque rubrique.
Le sixième volet intitulé « l'élément aquatique » ne vise pas seulement à dépayser l'usager mais lui montrer le rôle que la mer peut jouer dans la vie quotidienne ou même la tradition des différents pays. (sensibilisation au pluriculturalisme).
Finalement, le septième volet propose deux projets de classe, où les apprenants mettent en pratique leurs connaissances autour de la mer. Précisons que les apprenants doivent recourir à des sites internent, encyclopédies, cartes, matériel supplémentaire, afin d'achever leur travail. L'enseignant peut proposer une sitographie, des dépliants touristiques, ou bien inciter les apprenants à apporter les leurs.

2.6.5. Le musée virtuel

Le projet en question se fixe comme objectif de permettre aux apprenants d'approfondir leur travail de recherche, de collaboration et d'apprentissage avec des moteurs de recherche par artistes, périodes, dates, thèmes, mots-clés, etc.
Il est certain, comme le note fort bien un internaute, « que rien ne remplace la visite d'un musée mais le virtuel a énormément d'avantages. D'ailleurs, tous les musées ne sont pas à côté de chez nous, et ensuite c'est une base de connaissance accessible n'importe quand. Cela abolit donc le temps et l'espace. Par contre l'émotion ne sera jamais la même »
http://www.buzzeum.com/2007/09/05/musee-virtuel/#comments

Cependant, la virtualisation des oeuvres d'un musée permet à l'apprenant-internaute de construire sa future visite en fonction de ses envies, de savoir si le musée l'intéressera ou non. Il s'agit d'un projet qui peut transformer l'apprenant en amateur d'art en élargissant ainsi ses horizons et ses intérêts en combinant loisirs et apprentissage.
Un exemple de Power Point est fourni afin de faciliter la tâche tant de l'enseignant que des apprenants, même si ces derniers sont familiarisés avec cette application informatique.

2.6.6. Une émission de variété

Ce projet se fixe comme objectif de permettre aux apprenants de développer leurs compétences de compréhension et de production écrites et orales en les impliquant dans la création de leur propre émission de variété. Il répond également au besoin d'inciter les apprenants d'acquérir de nouvelles connaissances, d'avoir un regard critique face aux événements de la vie quotidienne, d'apprendre à coopérer, de se sentir créatifs et satisfaits de leur participation dans l'acte d'apprendre.
La structure de ce projet apporte à l'apprentissage un élan différent. L'apprenant est appelé à apprendre des choses nouvelles sous une forme différente, à prendre conscience de la relation « médias et société » et développer de la sorte son esprit critique.
Les apprenants sont invités à préparer 6 rubriques afin de créer leur propre émission de variété. Ils doivent d'abord se diviser en équipes, ensuite sélectionner rigoureusement les informations et les retravailler pour enfin les présenter. De la sorte, toutes les 4 compétences peuvent se développer et l'enseignant peut également porter son attention sur celle qu'il souhaite faire travailler davantage selon les besoins de sa classe.
Les rubriques proposées sont :

- l'astrologie,
- l'alimentation,
- la mode,
- les sorties,
- les achats,
- une interview,
- les sports,
- l'actualité

2.6.7. Les jeux

Ce projet en aucun cas ne tente de présenter une histoire complète du jeu mais d'esquisser quelques tendances majeures. Il s'active en cliquant sur l'espace loisirs pour enfants. Toujours dans l'esprit d'aiguillonner l'intérêt des apprenants tout en les rendant actifs dans l'art d'apprendre, le projet en question incite à la découverte, l'étude et la discussion.
Le premier volet intitulé « Jeux en France » présente cinq jeux français parmi les plus représentatifs.
Le deuxième volet intitulé « Autrefois et aujourd'hui » essaie de donner des informations à traiter en classe sur les jeux les plus connus en France.
Le troisième volet intitulé « Jeux dans le monde » offre un « voyage ludique » à travers les jeux que nous pouvons trouver un peu partout dans le monde.
Le quatrième volet intitulé « Jeux et Arts » se fixe comme objectif de sensibiliser les apprenants-utilisateurs avec la peinture, la musique et le septième art qui s'inspirent de divers jeux.
Un jeu, une activité ainsi qu'un projet y figurent également et permettent une exploitation plus aiguë.
Cependant, c'est à l'enseignant de choisir le chemin à suivre et enrichir ce projet avec d'autres activités qu'il adaptera aux besoins de ses apprenants

3. Le coin des astuces

Certaines activités présentent des particularités qui peuvent gêner leur déroulement. A savoir :

- **Mots Croisés** : en ce qui concerne les mots croisés, il est à noter que la solution apparaît après la troisième tentative de l'apprenant/utilisateur.
- **Décryptage** : la solution apparaît après la troisième tentative. C'est-à-dire que l'apprenant/utilisateur doit appuyer sur le bouton « vérifier » trois fois avant que le bouton « solution » apparaisse.
- **L'heure** (ANPE) : cette activité a été conçue pour pratiquer l'heure et non pas pour arriver à une fin. C'est pourquoi, il ne faut pas attendre une évaluation finale.
- **La valise** (Agence de Voyages) : quant à l'activité intitulée « la valise », il est à souligner que cette dernière ferme après y avoir déposé, au moins, 3 articles. Si l'utilisateur essaie d'y placer les billets, la valise ne ferme pas puisqu'on ne peut pas partir sans les billets à la main.
- **La trousse de secours** (Hôpital) : l'activité nommée « la trousse de secours » suit les mêmes règles de conception que la valise. Il faut, au moins, trois articles pour que l'activité soit considérée comme réussie.

- **A table** (Brasserie-Projet) : pour cette activité également, il faut placer, au moins, trois éléments sur chaque table (tant grecque que française) pour chaque repas (petit déjeuner, déjeuner ou dîner).
- **Liens :** vu que le logiciel est conçu et construit afin d'être diffusé par « web server » il est possible que les liens ne « fonctionnent » pas directement. Si vous souhaitez visiter ces pages web, pointez la souris sur l'adresse voulue, faites un clic droit et sélectionnez « copiez lien (ou copy link) ». Ensuite, positionnez le curseur sur la barre d'adresse de l'Internet Explorer et en refaisant un clic droit sélectionnez « Collez lien (ou paste link) ». L'adresse internet est maintenant accessible par votre Internet Explorer.

Sitographie

Brasserie

http://www.lesdeuxmagots.fr/
http://www.cafe-de-flore.com/indexa.htm
http://www.flobrasseries.com/coupoleparis/
http://www.guides-restaurants.fr/guide-gastronomique/meilleures-brasseries-paris.php

Hôtel

http://www.hotel-france.com/
http://fr.federal-hotel.com/
http://fr.federal-hotel.com/hotels_paris_42074.htm
http://www.parishotels.it/fr/
http://www.france-hotel-guide.com/france/index.htm

Banque

http://www.banque-france.fr/
http://www.bourse.fr/

Musée

http://www.louvre.fr/
http://www.musee-picasso.fr/
http://www.musee-rodin.fr/
http://www.musee-orsay.fr/
http://www.picturalissime.com/musees_paris_france.htm : Tous les musées de la France

Epicerie

http://www.nouvelle-epicerie.fr/catalog/ :
http://www.epicerie-equitable.com/ : Epicerie équitable : des produits alimentaires du commerce équitable.
http://www.fr-provence.com/home.html
http://www.epicerie.lu/index.php

Agence de voyages

http://www.fr.lastminute.com/
http://www.voyages-sncf.com/
www.promovacances.com/

Transports

http://www.voyages-sncf.com/
http://www.sncf.com/
http://www.b-rail.be/main/index.html
www.**ratp**.fr/
http://www.tramway.paris.fr/

Sports

http://www.fft.fr/rolandgarros/
http://www.letour.fr/
http://www.monaco-formula1.com/

ANPE

http://www.anpe.fr/
http://emploi.france5.fr/offres/anpe/
http://www.onisep.fr/

Loisirs

http://www.disneylandparis.com/index2.jsp
http://www.parcasterix.fr/
www.futuroscope.com/

Poste

www.la**poste**.fr/

Ecole

http://ecoles.ac-rouen.fr/auffay/
http://vicq.club.fr/index.htm
http://www.ac-versailles.fr/etabliss/clg-hts-grillets-stgermain/
http://www2.ac-lyon.fr/etab/lycees/lyc-69/saintjust/

Hôpital

http://www.necker.fr/
http://www.chu-stlouis.fr/
http://www.securite-sociale.fr
http://www.pompiersparis.fr/accueil.htm
http://www.pompiersdefrance.org/

Librairie

http://www.bpi.fr/
http://www.bnf.fr/
http://www.fnac.com/

Annexe

- **Questions de compréhension niveau 3 (volet « Comprendre »)**
- **Transcription des dialogues et des textes oraux**
- **Fiches de travail (fiches photocopiables)**

Questions sur les dialogues pour le niveau 3 du volet « Comprendre »

Ecole

1. Pourquoi Christine n'est-elle pas très contente aujourd'hui ?
2. Comment sont les profs de l'école de Christine et d'Alain ?
3. Alain, quel cours préfère-t-il ?
4. Quel est le cours préféré de Christine ?
5. Comment est le prof de maths ?
6. Comment s'appellent les copains d'Alain ?
7. Pourriez-vous faire le plan d' une école grecque ?
8. Pourriez-vous trouver/faire le plan d'une école française ?
9. Etes-vous familiarisé(e)s avec l' existence de termes comme : laboratoire de sciences, laboratoire de langues, bibliothèque, médiathèque, salle(s) de lecture, théâtre, salle(s) à usages multiples, salle(s) d' informatique, salle(s) de loisirs, cantine, courts, terrains ?
10. Aimeriez-vous travailler dans une école où il y aurait un aménagement pareil ? Pourquoi ?
11. Dessinez l' école de vos rêves et expliquez/ décrivez : a) son aménagement, et b) les activités que vous pourriez réaliser dans ces locaux.
12. Les horaires des écoles en Grèce et en France ressemblent-ils ? Si non, pourriez-vous repérer les différences et les ressemblances ?
13. Combien de langues vivantes apprennent les élèves français à l'école ? Et en Grèce ?
14. Qu'est- ce que le SVT ?

Agence

1. Christine et Alain où sont-ils ?
2. Christine, que va-t-elle faire pendant les vacances d'hiver ?
3. Pourquoi les enfants rentrent-ils à l'agence ?
4. A qui téléphone la dame de l'Agence ?
5. Combien coûte le billet de train pour Chamonix ?
6. En France, toutes les écoles suivent-elles les mêmes dates pour les vacances ?
7. En Grèce, excepté les vacances de Noël, les vacances de Pâques et les grandes vacances, existe-t-il d'autres moments de vacances ? Lesquels ? En France ?
8. D'habitude, où est-ce que les français vont-ils pour les vacances d'hiver ?
9. Est-ce qu'en France les écoles organisent des voyages scolaires ?
10. Avez-vous entendu parler des programmes d'échanges scolaires ? Aimeriez-vous participer à un programme d' échanges scolaires et associer travail -tourisme- vacances ?
11. Quelle est la destination préférée des français pour les vacances d'été ?

Brasserie

1. Qui est Milou ?
2. Christine, d'où est-elle ?
3. Est-ce que Milou peut entrer dans la brasserie ?
4 Est-ce que Christine aime la cuisine française ?
5 Pourriez-vous indiquer les différences entre brasserie – café- bistrot ?
6 Pourriez-vous construire un menu de type « entrée, plat principal, salade, fromage, dessert, boisson » ?
7 Est-ce qu'en Grèce peut-on manger à midi, dans un café, comme en France ?
8 D'habitude, que mangent les français le matin ?
9 A quelle heure déjeunent les français ?
10 A quel moment du repas est- ce que les français mangent-ils du fromage ?
11 Pourquoi la France est-elle considérée comme le pays du vin de qualité ? Citez des régions françaises produisant du vin. Comparez avec des régions grecques renommées pour leur vin.
12 Le champagne est-il un type de vin ? Où se produit-il ?

Anpe / Mairie

1. Où est-ce que Christine et Alain vont se retrouver ?
2. Pourquoi ont-ils rendez-vous,
3. Quels sont les métiers les plus fréquents dans leur ville ?
4. Où est-ce que Alain et Christine vont trouver beaucoup de renseignements ?
5. Quel est l'organisme équivalent de l'Anpe en Grèce ?
6. Qui a recours a l'Anpe ?
7. Comment s'appelle celui qui cherche du travail ?
8. A partir de quel âge est-ce permis de travailler ?

Poste

1. Pourquoi Christine veut aller à la poste ?
2. Qu'est-ce que Christine donne à l'employée de la poste ?
3. Qu'est-ce que c'est un briki ?
4. Pourquoi Christine a demandé un livre sur le Mont Athos à sa mamie ?

1. Quelles sont les couleurs caractéristiques de la poste française ?
2. Combien coûte un timbre en France ?
3. Quels sont les services offerts par la Poste française ?
4. Les horaires d'ouverture de la Poste en France sont-ils les mêmes qu'en Grèce ?

Hôpital

1. Où est ce que Alain a mal ?
2. Où est ce que Christine va accompagner Alain ?
3. Que lit le docteur à Alain ?
4. A qui a téléphoné Christine ?
5. Quels doivent être les principes du fonctionnement d'un hôpital ?
6. Quels sont, d'après vous, les problèmes principaux des hôpitaux grecs ?
7. En Grèce, le numéro pour les urgences est le 166. Quel est le numéro équivalent en France ?
8. Si on vous demandait de réaliser le moto d'un nouvel hôpital q' allez-vous leur proposer ? (Proposition de solution : Accueillir – aider – soigner)

AGENCE DE VOYAGES

DIALOGUE

Garçon : Les vacances de ski arrivent, tu vas faire quelque chose ?
Fille : Bien sûr. Nous irons en famille à notre maison de campagne à Chamonix.
Garçon : Tu as de la chance toi !
Fille : Si tu veux, tu peux venir passer 3 - 4 jours chez nous. Tu emmènes aussi Milou, il sera très content à la campagne !
Garçon : Oui, mais c'est un peu tard pour trouver un billet.
Fille : Allons demander à l'Agence, c'est juste à côté.

Agent : Bonjour jeunes gens. Qu'est-ce que je peux faire pour vous ?
Garçon : Je voudrais un billet pour Chamonix , départ le 10 février.
Agent : Voyons. Il y a un train à 8h du matin et un autre à 15h qui n'est pas direct
Garçon : Ah non ! 8 h c'est trop tôt et si je pars à 15h j'arriverai trop tard
Agent : Je vais téléphoner à la gare, ils pourront peut-être mieux nous renseigner.
Employé de la SNCF : Allô, bonjour.
Agent : Bonjour Monsieur. Je voudrais avoir les horaires des trains pour Chamonix
Gare : Un instant s'il vous plaît. …. Il y a un train à 8h du matin un autre à midi et aussi à 15h00 qui n'est pas direct
Agent : Merci beaucoup Monsieur

Agent : Les enfants il y a aussi un train à 12h00.
Garçon : C'est parfait. Ça coûte combien s'il vous plaît ?
Agent : Ça coûte 42 euros
Garçon : Très bien
Fille : Je suis ravie. Tu vas voir, nous passerons de très bonnes vacances. On va faire plein de choses

Demander un renseignement (1)

- Bonjour monsieur - Bonjour mademoiselle. - Pourriez-vous m'indiquer où se trouve la banque s'il vous plaît ?
- Bonjour madame, ce parfum, ça coûte combien s'il vous plaît ? - Ca coûte 35 €. C'est en promotion !
- Nicole, où est-ce que tu as mis mon porte-document ? - Dans ta chambre, papa.
- Madame, quand est-ce que l'église de Notre-Dame a été construite ?
Savez-vous où travaille Monsieur Cassin ?

Demander un renseignement (2)

-Monsieur, madame ? -Nous voudrions avoir des renseignements sur la situation de notre compte. - Votre numéro de compte, s'il vous plaît ?
- Madame Benoît, s'il vous plaît ? - Au bureau 305, au troisième étage
Qui a pris la responsabilité de l'attentat d'hier soir ? Je n'ai pas entendu.
Quand est-ce que vous avez terminé la Fac ?

Au téléphone

- Oui, allô ? - Bonjour, c'est Lisa. Pierre est là ? - Oui, un instant s'il vous plaît.
- Allô ? - Bonjour madame, je voudrais parler à Monsieur Lamarc s'il vous plaît. - Il n'est pas à ce numéro. Il faudrait refaire le 0145454545. -D'accord, merci beaucoup.
- Allô ? - Bonsoir Monsieur, c'est Nicolas. Pourriez-vous me passer Mathieu, s'il vous plaît ? -Bonsoir Nicolas, Mathieu sera là dans cinq minutes. Tu peux rappeler ?
- Oui. - Bonjour madame. Christian est là ? - Oh ! Vous vous êtes trompée de numéro mademoiselle.

Offrir/ Refuser

- Christine, tu viens avec nous au cinéma ? - Non, merci. Je travaille tard ce soir.
- Sylvain, cette sucette est pour toi. - Non, merci beaucoup. Ça fait mal aux dents.
-Viens Pauline ! Je t'offre un café. - Dommage ! Je ne peux pas. J'ai rendez-vous dans 15 minutes.
- Myriam tiens. - Non merci, je déteste les pommes !

Ma famille

Voilà mon grand-père Pierre.
Voilà ma grand-mère Marie.
Lui, c'est mon père. Il s'appelle Jules.
Elle, c'est ma mère. Elle s'appelle Isabelle.
Voilà mon frère Patrick.
Elle c'est ma sœur Anne.
Voilà mon oncle Paul.
Voilà ma tante Chloé.
Lui, c'est mon cousin Alain.
Voilà ma cousine Mélanie.

Phonétique

Clique sur la lettre [j] ou [z] selon le son que tu entends.

Jambon
Jouer
Désolé
Jamais
Maison
Argent

L'ECOLE

DIALOGUE

Alain : Salut Christine, ça va ?
Christine : Bonjour Alain. Ah ! Comme ci comme ça. Aujourd'hui, c'est la rentrée et je ne connais personne.
Alain : Ah ! Tu vas voir, on est bien dans cette école. Les profs sont très sympas et les élèves aussi.
Christine : Alain, quel cours tu préfères ?
Alain : Moi, j'adore les maths et la géographie. Le prof aussi est très bon.
Christine : Comment est-il ?
Alain : Il est grand, brun avec des lunettes. Il est italien. Et toi, qu'est-ce que tu préfères ?
Christine : Moi, je préfère l'histoire.
Alain : Tu as de la chance. A mon, avis, la prof d'histoire est très gentille. Elle est belle aussi. Elle est mince, elle a des cheveux longs et les yeux verts. Elle est anglaise.
Voilà Mathieu et Julie. Viens, je vais te présenter mes amis. Mathieu, Julie attendez !
Alain : Bonjour les amis ! Je vous présente Christine. Elle est nouvelle ici. Elle est grecque.
Christine voilà Mathieu et Julie. Mathieu est brésilien et Julie est sénégalaise.
Christine : Bonjour Julie, bonjour Mathieu.
Mathieu : Tu es en quelle classe ?
Christine : Je suis en cinquième
Julie : Oh comme moi ! Super !
Mathieu : Vous entendez la sonnette ? On y va. On se voit à la récréation !

Inviter qq'un

- Vous êtes libres dimanche pour venir manger à la maison ? - Avec plaisir ! Merci beaucoup !
- J'organise une soirée surprise pour fêter le bac de Jules. Pouvez-vous venir samedi soir ? - Quel dommage ? Nous sommes pris.
- Mercredi c'est mon anniversaire, tu viens ? - Bien sûr à quelle heure ?
- Je vais au concert d'Alizée. Tu veux venir avec moi ?

Donner son opinion (1)

- Tu connais le prof de musique ? - Non. - A mon avis, il est vraiment très charmant !
- Qu'est-ce que tu penses du contrôle de chimie ? - Je pense qu'il était très facile, heureusement !
- Alors les enfants, trop c'est trop ! Vous devez ranger vos chambres. - Je crois que votre mère a raison. Elle travaille, il faut l'aider.
- Selon moi, nous devons arrêter ici cette réunion.

Donner son opinion (2)

- Si on allait manger chinois ? - Pour ma part, pas d'objection !
En ce qui me concerne, je dois dire que l'offre de Monsieur Peugeot est très intéressante !
- Je pense que la prof d'histoire est très sévère. - Ah, non Monsieur le Directeur ! Je ne suis pas de votre avis. Moi, je pense qu'elle est assez indulgente.
- S'il vous plaît, pouvez-vous ouvrir la fenêtre ? Il fait très chaud dans ce wagon ! - Oh oui ! Je partage votre avis.

Phonétique

Clique sur la lettre [p] ou [b] selon ce que tu entends

Pierre
Boule
Poule
Poire
Belle
Bol

LA MAIRIE

DIALOGUE

La mère de Christine : Allô !
Alain : Bonjour, c'est Alain. Pouvez-vous me passer Christine ?
La mère de Christine : Bonjour Alain, deux secondes, je te la passe.
Christine : Allô !
Alain : Salut Christine, ici Alain. Tu te rappelles du rendez-vous que nous avons à 15h00 à la mairie, n'est-ce pas ?
Christine : Ah ! Heureusement que tu m'as téléphoné ! C'est vrai. On a rendez-vous pour le projet sur « les métiers de la ville ».
Alain : Exact. On se retrouve à 14h55 dans le hall de la Mairie ?
Christine : D'accord. A plus tard!

Christine : Qui va nous donner les informations sur notre projet ?
Alain : Madame Millet, la responsable de l'ANPE au bureau 5. C'est là, à gauche.

Alain : Bonjour Madame. Nous avons rendez-vous à 15h00.
Madame Millet : Bonjour les enfants. Venez, asseyez-vous. Oui, oui, je me rappelle. C'est pour le projet sur « Les métiers de notre ville », n'est-ce pas ?
Christine : Oui, nous voulons savoir quels sont les métiers les plus exercés dans notre ville pour faire un dossier.
Madame Millet : Notre ville n'est pas très grande. Nous n'avons ni de grandes entreprises ni d'usines. Les métiers que nous rencontrons le plus sont ceux de marins, d'agriculteurs, de fermiers, de vendeurs.
Alain : C'est une ville alors qui vit surtout de la mer et de l'agriculture.
Christine : Mais dans cette ville il y a aussi une gare, un hôpital, des restaurants…
Madame Millet : Oui, c'est vrai, mais le métier d'ingénieur n'est pas très demandé, les médecins ne sont pas très nombreux et nous avons seulement trois restaurants. Pourtant, en été, notre ville change ! Les touristes qui viennent passer des vacances au bord de mer, le festival de la musique et la fête de la saucisse créent des emplois saisonniers.
Alain : Il n'y a rien de spécial alors !
Christine : Dommage !
Madame Millet : Vous savez dans les années '50 c'était différent !
Christine : C'est-à-dire ?

Madame Millet : Notre ville était réputée pour le verre et la soie. Je vous conseille de faire un dossier sur les métiers d'autrefois. C'est plus intéressant ! Vous devriez visiter le musée de la ville. Dans la salle qui s'appelle « la vie d'autrefois » vous allez trouver beaucoup de renseignements.
Alain : Merci beaucoup madame pour votre conseil et pour votre temps.
Christine : Au revoir madame et merci.
Madame Millet : Au revoir.

Conseiller

Si j'étais vous, je préférerais la robe rouge.
Je vous conseille d'aller voir le film « Paris je t'aime ». C'est magnifique !
Je vous recommande fortement le vinaigre de cidre.
A mon avis, il serait mieux de lui offrir un livre et non pas un vélo.
Tu devrais travailler davantage pour réussir au prochain contrôle.
Si tu es au régime, tu pourrais choisir une salade verte.

Entrer en contact / accueillir

- Maman ! - Viens mon grand !
- Bonjour monsieur. - Bonjour mademoiselle, j'ai rendez-vous avec le docteur à 15h00. - Asseyez-vous, le docteur sera là dans deux minutes
- Mamie nous sommes là ! - Quel plaisir de vous voir !
- Je peux ? - Non, ce n'est pas encore 10h00 madame

Phonétique
Clique sur la lettre [ɛ] ou [œ] selon le son que tu entends

Mère
Air
Soeur
Ficelle
Professeur
Beurre

LA BRASSERIE

DIALOGUE
Alain : Milou ! Christine voilà Milou, mon chien.
Christine : Salut Milou.
Milou : Ouah, Ouah (Qui c'est ?)
Alain : C'est Christine, une copine de classe, elle est grecque.
Milou : Ouaf (Bon)
Alain : Milou, tu restes ici.

Garçon : Bonjour les enfants !
A/C : Bonjour monsieur !
Garçon : Alors, vous voulez quelque chose ?
Christine : J'ai faim ! Je voudrais une omelette.
Alain : Et pour moi, une crêpe au jambon-fromage.
Garçon : Et avec ça ?
Christine : Et une limonade pour moi, monsieur.
Alain : Un coca, s'il vous plaît.
Garçon : Merci.
Alain : Christine, tu aimes la cuisine française ?
Christine : Comme ci comme ça. Je préfère la cuisine grecque.

Demander quelque chose

- Salut Sophie, qu'est-ce que tu prends ? - Un jus d'orange, s'il vous plaît
- Bonjour monsieur. Vous désirez ? - Une baguette et un pain au chocolat, s'il vous plaît.
- Bonjour Marc. Un café s'il te plaît. - Tout de suite.
- Vous désirez madame ?

- Un sandwich et une bière s'il vous plaît.
- Bonjour, deux tickets pour ce soir, s'il vous plaît. - Bien sûr madame.
- Un billet pour Paris, s'il vous plaît madame. - Oui, monsieur.

Accepter / Refuser

-Les enfants, vous voulez des crêpes ? -Oui, merci beaucoup.
-Tu veux du café Elisabeth ? -Volontiers. Merci Marc.
-Maman, je peux aller au cinéma ? -Ah non ! Pas question.
-Isabelle, tu veux venir au cinéma ce soir ? -Non, merci. Je ne peux pas ce soir.

Phonétique

Clique sur la lettre [u]ou [i]selon ce que tu entends

Rue
Rire
Refuser
Virgule
Identité
Virer

LA POSTE

Dialogue

Alain : On prend le bus pour rentrer ?
Christine : Je dois, d'abord, passer à la poste. Ma grand-mère m'a envoyé un colis de Grèce. Tu viens avec moi ?
Alain : Ben oui. Allons-y !
Christine : Bonjour Madame.
Employée : Bonjour.
Christine : C'est pour un paquet recommandé. Voici l'avis.
Employée : Votre carte d'identité s'il vous plaît Deux secondes, j'arrive.
Alain : Qu'est-ce qu'il y a dans ce paquet ?
Christine : Je ne sais pas. On va voir.
Employée : Il y a un petit problème, on ne trouve pas votre colis.
Christine : S'il vous plaît, cherchez bien ! Ça vient de Grèce et j'en ai vraiment besoin !
Employée : Ne vous inquiétez pas, on va le trouver.
Employée : Le voilà !
Christine : Merci bien Madame.
Christine : Oh ! Regarde Alain, un pull. Génial ! C'est ma grand-mère qui l'a fait !
Alain : C'est vraiment très joli. Et ça, qu'est-ce que c'est ?
Christine : Ça c'est un… un… un « briki ». C'est pour préparer le café grec. C'est gentil ! Elle a pensé à mes parents. Et voilà les tasses !
Alain : Et ça, c'est quoi ?
Christine : Oh ! Parfait ! C'est un livre sur les monastères du Mont Athos. Je le lui ai demandé pour notre exposé d'histoire
Alain : Elle est géniale ta mamie !

Décrire quelque chose (qqch)

- Comment est votre valise ? - C'est une grande valise rouge avec une étiquette jaune.
- Qu'est-ce qu'il cherche ? - Il cherche une lettre.
- C'est rond en cuir ou en plastique et on joue avec. Qu'est-ce que c'est ? - Un ballon !!!!!
- J'aime bien cette table. - Vous avez bien raison madame, il s'agit d'une pièce rare du 18^{e} siècle.

Exprimer son inquiétude / rassurer

- Alors docteur ? - Ne vous inquiétez pas Monsieur, ce n'est rien de grave.
- Oh là là ! Je suis très inquiète. Ma montre ! - Ne fais pas comme ça ma chérie, on va la trouver.
- Cherchez bien s'il vous plaît, c'est une lettre que j'attends de mon mari.

- Rassurez-vous, on va la trouver.
- J'ai peur que tu ne travailles pas assez en maths. Tu auras une mauvaise note. - Calme-toi maman, tu vas voir, je te promets de mieux travailler.

Prendre congé

Au revoir madame, à la prochaine.
A demain ma petite fille.
- Hein Marc ! N'oublie pas, on se voit mercredi - Entendu, à mercredi
- On se voit à la piscine à 5 heures ? - D'accord, à plus.

Phonétique

Clique sur la lettre [s] ou [ch] selon ce que tu entends

Château
Sœur
Chère
Poche
Correspondance
Chaud

L'HOPITAL

Dialogue

Alain : Ouille, ça fait mal.
Christine : Où tu as mal ?
Alain : Ma jambe, me fait vraiment mal.
Christine : Reste là, je vais chercher le directeur de l'école.

Christine : Ne t'inquiète pas, il a appelé l'hôpital. Une ambulance va venir. Est-ce que tu peux te lever ?
Alain : Je vais essayer mais j'ai vraiment mal.
Christine : Courage. Je viens avec toi à l'hôpital.

Le médecin : Où tu as mal mon grand ?
Alain : Là, je ne peux pas marcher.
Le médecin : Il faut d'abord faire une radio mais je suis sûr que tu t'es cassé la jambe. Tu as mal quelque part ailleurs ?
Alain : J'ai un peu mal à la tête et au dos.
Le médecin : Ce n'est rien de grave. Tu sais, il faut faire attention. Tu ne dois pas marcher pendant une semaine et il ne faut pas jouer au foot pendant un mois.
Alain : Oh !
Le médecin : Ne t'en fais pas, ça va vite passer.

Christine : Heureusement, ce n'est pas bien grave ! Tu sais, j'ai téléphoné à ton papa, il viendra nous chercher.
Alain : Merci bien Christine, tu es vraiment chouette.

Mettre en garde

Fais gaffe, c'est chaud.
N'oubliez pas que la fumée tue.
Je vous préviens, si vous ne venez pas à l'heure au rendez-vous, le directeur ne va pas vous accepter !
Sois prudent, ne roule pas trop vite.

Donner des renseignements personnels

- Vous êtes marié ? - Oui, je suis marié avec 2 enfants.
- Vous avez quel âge ? - J'ai 15 ans. - Vous allez au lycée ? - Oui, au lycée Léonin.
- Je voudrais voir Stéphane - Qui êtes-vous ? - Je suis sa grande mère.
- J'ai besoin de votre numéro de carte banquière - C'est le 03030301.
Vous savez, après une crise cardiaque je dois marcher tous les jours.

Phonétique

Clique sur la lettre [o] ou [ɔ] selon le son que tu entends

Beau
Vote
Chaud
Frivole
Broder
Bateau

Fiche pédagogique 1
Fiche de découverte du logiciel

Classe.....
Nom.....
Date.....

Durée proposée : 1 séance

1. Explorez à deux la première page. Déplacez la souris à droite et à gauche et notez ci-dessous les noms des bâtiments qui existent dans la ville. Ensuite complétez un ou deux mots qui vous viennent en tête liés à chaque bâtiment (p.ex. boulangerie – pain). Discutez en classe les résultats.

a) .....
b) .....
c) .....
d) .....
e) .....
f) .....
g) .....
h) .....

2. Explorez la ville. Essayez de repérer où vous devez cliquer pour trouver les activités suivantes :

a) un projet interdisciplinaire : .....
b) la carte de la France : .....
c) informations sur les transports .....
d) un dictionnaire illustré .....
e) un jeu du pendu .....
f) un dialogue entre Alain et Christine .....
g) un jeu d'orthographe .....
h) un jeu de décryptage .....
i) des informations (infos) sur la nourriture .....
j) la vie dans un immeuble français. .....

3. Vous connaissez la barre de navigation du logiciel ? Essayez d'associer chaque bouton à son fonctionnement.

	o	o	Retour à l'accueil – la ville
	o	o	écouter
	o	o	Guide pour l'enseignant
	o	o	Afficher/ ne pas afficher le texte
	o	o	Matériel supplémentaire
	o	o	les bâtiments de la ville
	o	o	Déplacement à droite et à gauche

Fiche pédagogique 2
Les Transports

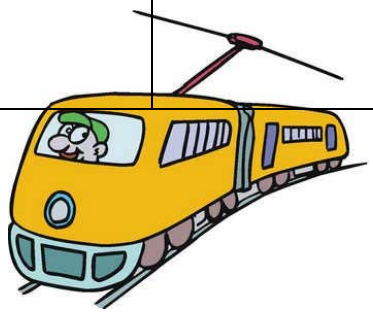
Classe……
Nom……
Date……

Durée proposée : 2 séances

1. Les transports et leurs couleurs

Divisez-vous en équipes. Chaque équipe mène une recherche sur Internet sur un moyen de transport précis (tramway, métro, taxi, bus). Cherchez les différentes couleurs sous lesquelles ils sont présentés et complétez le tableau suivant.
Ensuite faites un collage des images, ou dessinez votre propre proposition.

Le tramway en Europe		
PAYS	COULEURS	PHOTO



2. La musique et les transports

Divisez vous en équipes de 3-4 personnes. Allez sur Internet et tapez l'adresse suivante : http://www.paroles.net/. A l'aide du moteur de recherche qui existe dans le site, essayez de trouver des chansons contenant des termes de différents moyens de transport. (Utilisez les mots-clés : train, métro, voiture, bicyclette, bateau, avion, vélo). Ensuite complétez le tableau ci-dessous :

La musique et les transports					
	Titre de la chanson	**Chanteur/euse**	**Thème (s)**	**Personnages**	**Phrases clés - refrain**
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Fiche pédagogique 3
La Francophonie

Classe……
Nom……
Date……

Durée proposée : 1 séance

Vous êtes chargés de réaliser une étude sur la francophonie.

Divisez-vous en 6 équipes :

Equipe 1 : Europe

Equipe 2 : Amérique

Equipe 3 : Océanie

Equipe 4 : Asie

Equipe 5 : Afrique centrale

Equipe 6 : Afrique du nord-ouest

Chaque équipe étudie les pays de chaque continent et les sites proposés et complète le tableau ci-dessous. Annoncez vos résultats en classe.

Continent	**Pays**	**Climat**	**Gastronomie**	**À voir/ à faire**
	ex. France			

Fiche pédagogique 4
Le métro de Paris

Classe.....
Nom.....
Date.....

Durée proposée : 1 séance

Vous travaillez à l'Office de Tourisme de Paris. Trois personnes différentes arrivent et vous demandent de l'aide. Vous les aidez à organiser leur journée selon leurs particularités.

- Premier cas : une famille avec un enfant de 9 ans.
- Deuxième cas : un couple de nouveaux mariés.
- Troisième cas : un professeur d'histoire.

Divisez vous en trois équipes. Chaque équipe se charge d'un cas. Elle doit proposer un parcours en métro pour faire visiter un monument ou musée, faire des courses et bien sûr manger.

1. Quels sont les lieux à visiter que vous proposez?

	Lieu à visiter	Station de métro	Adresse complète
1			
2			
3			

2. Vos clients demandent plus de précisions sur les lieux proposés. Visitez les sites internent de chaque endroit et indiquez-leur ce qu'il ne faut pas manquer. (que voir, quoi manger ....)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Ecrivez en détail le parcours en métro proposé.

Pour aller à ....., prenez la ligne .....direction.....
.....
.....
.....
.....
.....

Fiche pédagogique 5
La Géographie et la France

Classe……
Nom……
Date……

Durée proposée : 1 séance

1. Pour mieux situer la France en Europe, regardez bien la carte et répondez aux questions.

Quels sont les pays situés :

- Au nord de la France ……
- Au sud de la France……
- A l'est de la France…….

Quel est le nom de l'océan situé à l'ouest de la France ?

……

Combien de pays bordent la France ?

……

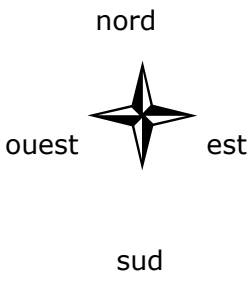
Observez la carte et citez une ville qui se trouve :

A l'est de la France……

A l'ouest de la France……

Au nord de la France……..

Au sud de la France……



Fiche pédagogique 6
Les dix plus grandes villes en France

Classe.....
Nom.....
Date.....

Durée proposée : 1 heure

Pour remplir la grille, lisez les informations qui accompagnent la carte géographique. Vous pouvez aussi consulter le site http://www.wikipedia.org

						1					**2**				
3															
													6		
4									**5**						
		7													
	8								**9**						
10															

Horizontalement	**verticalement**
3. Un port de 808.700 habitants, situé au sud-ouest de la France, réputé pour son vin. 4. 210.200 habitants qui s'appellent Rennais, Rennaises. 5. 280.600 habitants, Naoned en breton. 7. 2.144.700 habitants, capitale de la France. 10. 225.392 habitants. Dans cette ville Nostradamus a vécu ainsi que Paul Valéry et André Gide.	1. 808.700 habitants, la ville de la bouillabaisse. 2. 272.800 habitants, siège du Parlement Européen. 6. 437.103 habitants, appelée aussi « ville rose ». 8. 465.300 habitants, capitale de la gastronomie française. 9. 347.100 habitants, la métropole de la Côte d'Azur.

Les distances entre les villes

1. Un élève doit calculer la distance entre des villes françaises. Mais un des ses camarades a remplacé le nom de la ville d'arrivée par un caractéristique de la ville… Pouvez-vous l'aider à résoudre le premier problème ?

Ville de départ	**Caractéristique de la ville**	**Ville d'arrivée**
Paris	La ville de la bouillabaisse	
Toulouse	Elle s'appelle Naoned en breton	
Strasbourg	La métropole de la Côte d'Azur	
Montpellier	Ses habitants s'appellent Rennais, Rennaises	
Lyon	Son nom fait penser au vin	

2. Maintenant que vous avez résolu le problème, inscrivez dans la colonne « Ville d'arrivée » le nom de la ville que vous avez trouvé dans l'activité précédente. Ensuite, trouvez la distance en kilomètres qui sépare les deux villes. Vous pouvez consulter le site http://www.voila.fr . Sur la gauche de la page cliquez sur « Itinéraires et plans », tapez le nom de la ville de départ et ensuite celui de la ville d'arrivée.

Ville de départ	**Ville d'arrivée**	**Kilomètres**
Paris		
Toulouse		
Strasbourg		
Montpellier		
Lyon		

Solution des mots croisés

1. Marseille
2. Strasbourg
3. Bordeaux
4. Rennes
5. Nantes
6. Toulouse
7. Paris
8. Lyon
9. Nice
10. Montpellier

Solutions activité 3

Ville de départ	**Caractéristique de la ville**	**Ville d'arrivée**
Paris	La ville de la bouillabaisse	(Marseille)
Toulouse	Elle s'appelle Naoned en breton	(Nantes)
Strasbourg	La métropole de la Côte d'Azur	(Nice)
Montpellier	Ses habitants s'appellent Rennais, Rennaises	(Rennes)
Lyon	Son nom fait penser au vin	(Bordeaux)

CD-ROM	**Γαλλικά**	**α'-β'-γ' γυμνασίου**

ISBN: 960-06-2084-9